

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan salah satu titik acuan yang digunakan oleh pendidik untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman pada peserta didik, hal ini dikarenakan jika peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran itu sendiri akan tercapai, salah satunya terhadap keaktifan belajar, yang sangat diperlukan sekali untuk melatih peserta didik, melatih pemahaman, mengeksplorasi, interaksi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, sehingga peserta didik terlibat secara keseluruhan secara fisik, mental, dan emosional dan pendidik hanya memberikan arahan.

Menurut Sugrah, (2019: 125) mengatakan bahwa orang membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri yaitu dengan menggunakan pengalaman itu sendiri, seperti halnya ketika menemukan hal yang baru, ide dan pengalaman menjadi landasan kita dalam bertindak, apakah hal tersebut merubah apa yang kita yakini, ataupun membuang informasi yang dianggap sudah tidak relevan. Menurut Sudarsana, (2018: 13) Teori konstruktivisme dalam belajar merupakan proses pembentukan pengetahuan dan siswa berperan aktif dalam segala kegiatan untuk bisa aktif berfikir, membuat konsep, dan memberikan pemaknaan yang dipelajarinya, lembaga pendidik bertugas memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan serta merancang pembelajaran dan mengembangkan program pembelajaran.

. Menurut Saputro, (2021: 28-29) konstruktivisme adalah tentang bagaimana memperoleh ilmu pengetahuan yang memfokuskan untuk membentuk pengetahuan daripada menyampaikan pengetahuan. yang mana seseorang bertanggung jawab membentuk pengetahuannya sendiri. Teori konstruktivisme meliputi 3 bagian 1) *Exogenous constructivism* atau realita eksternal yang dibentuk menjadi pengetahuan. 2) Konstruktivisme kognitif adalah proses merekonstruksi pengetahuan berfokus pada individu. 3) Konstruktivisme sosial, konstruksi mencakup dari berbagai interaksi sosial, seperti informasi, perbandingan, diskusi, debat, dan lain lain.

Secara garis besar, ciri-ciri pembelajaran konstruktivisme dapat dilihat dari prinsip-prinsip berikut:

- a. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial
- b. Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar
- c. Siswa aktif mengkontruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap dan sesuai dengan konsep ilmiah.
- d. Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar konstruksi siswa dapat berjalan, dengan kata lain peran guru adalah sebagai fasilitator.

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran lebih condong kepada peserta didik yang terlibat aktif, dikarenakan peserta didik harus bisa mampu berinteraksi, eksplorasi, mengamati kejadian fenomena dalam membangun pengetahuan, dan

saling memberikan timbal balik antar sesama peserta didik, sehingga tujuan dari konstruktivisme yaitu membangun pengetahuan lewat pengalaman itu bisa tercapai.

Terdapat asumsi dalam teori konstruktivisme konstruktivisme memiliki asumsi-asumsi, pertama peserta didik memiliki keleluasaan dalam mengembangkan pengetahuannya sendiri yang sudah didapatkan, dengan melewati latihan, diskusi, eksperimen sesama rekannya sendiri, dengan demikian pengetahuan yang didapatkan bisa bertambah dan berkembang. Kedua pendidik hanya memiliki sedikit peran dalam proses pembelajaran namun pendidik juga harus bisa membangun sedemikian rupa situasi pembelajaran supaya peserta didik bisa berpartisipasi dan terlibat aktif ketika pembelajaran berlangsung, salah satunya dengan bantuan media dalam proses pembelajaran, yang mengharuskan keterlibatan peserta didik, dalam berinteraksi, diskusi, dan memecahkan suatu permasalahan, serta jangan hanya pendidik saja yang menjadi pusat pembelajaran (Suparlan, 2019:83-84)

Dalam penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sosial menurut Vygotsky dikarenakan penggunaan media puzzle membutuhkan adanya interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam memecahkan masalah, sekaligus memberi ruang untuk bisa saling bertukar ide dan pengalaman, ini selaras dengan gagasan konstruktivisme sosial bahwa pengetahuan dibangun dari interaksi individu dan lingkungan.

Vygotsky menyatakan bahwa kemampuan dan pengetahuan peserta didik dibangun melalui interaksi sosial, dengan memperhatikan faktor faktor sosial sebagai hal yang penting dalam belajar, dikarenakan bahasa dan tindakan

mempunyai pengaruh yang besar dalam kondisi sosial, terdapat dua prinsip penting dari vygotsky mengenai konstruktivisme diantaranya:

1. Bahasa memiliki peran yang penting dalam proses berinteraksi sosial dengan diawali proses indrawi pada tanda dan symbol.
2. Pendidik mempunyai peranan yang penting memfasilitasi, dan mediator untuk membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuannya (Muhibin & Hidayatullah, 2020:118-119).

2.1.2 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran biasa dipakai oleh pendidik sebagai alat bantu untuk menyampaikan mengenai pemahman terhadap mata pelajaran supaya agar dapat lebih mudah memahaminya, media pembelajaran yan dipakai oleh pendidik bervariasi. semakin menarik dan unik media pembelajaran yang digunakan maka peserta didik akan lebih tertarik, aktif serta memunculkan minat belajar, bahwa peserta didik akan mendapatkan pandangan baru jika pembelajaran itu tidak selalu bersifat monoton. Adapaun media pembelajaran menurut Menurut Nurrita, (2018: 172) Media pembelajaran adalah referensi belajar yang bisa membantu pendidik dalam memperluas pengetahuan siswa, dengan media yang bervariasi bisa menjadi bahan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Yaumi, (2017: 6-5) Media pembelajaran yang dimaksud mencakup hal-hal seperti, teks, objek nyata, bahan cetak, audio visual, internet, video, dan media bervariasi yang interaktif, yang dirancang secara struktural terencana guna menyampaikan pesan pembelajaran sehingga menuju pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran seperangkat alat dan bahan yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran dan keberlangsungan program-program pembelajaran untuk memunculkan minat, hasil, keaktifan peserta didik, sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan dan tercipta pembelajaran efektif dan efisien. Adapun beberapa ciri-ciri pembelajaran menurut Jennah, (2009: 2-3) :

- a. Media pembelajaran yang bersifat fisik yang bisa dilihat didengar dan diraba dengan pancaindra.
- b. Bersifat non fisik yaitu pesan pesan dan isi yang terkandung dalam perangkat non fisik sehingga bisa disampaikan kepada peserta didik.
- c. Mempunyai visual dan audio.
- d. Sarana dalam komunikasi interaksi pendidik dan peserta didik.
- e. Komponen komponen sumber belajar yang mencakup, material, orang, device teknik dan lingkungan.
- f. Mencakup beberapa aspek yaitu, sikap tindakan, strategi dan organisasi yang berperan penting bahwa ilmu dapat diimplementasikan secara efektif dan mencapai hasil yang diharapkan.

Menurut Hasan dkk, (2021: 19-20) Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas bahan-bahan pembelajaran ketika pendidik menyampaikan materi
- b. Alat untuk membangkitkan atau memunculkan pertanyaan yang akan dipelajari lebih dalam oleh siswa dalam proses belajarnya."

- c. Menjadi sumber belajar untuk peserta didik, yang bisa dipelajari secara individu maupun kelompok.

Menurut Hasan dkk, (2021: 20) Media pembelajaran mempunyai fungsi tersendiri, yaitu:

- a. Memperjelas penyampaian agar tidak monoton.
- b. Mempermudah dan mengatasi keterbatasan.
- c. Memunculkan semangat peserta didik dan bisa lebih interaktif.
- d. Memberikan keleluasaan kepada peserta didik dan bisa belajar sesuai dengan bakat dan kemampuannya, baik itu melihat, mendengar dan kinestetiknya.
- e. Menghindari kecemburuan sosial antar peserta didik dan memberik perlakuan yang sama.

Menurut Nurrita, (2018: 171) Media pembelajaran mempunyai manfaat tersendiri, yaitu:

- a. Menjadi acuan bagi agar mencapai tujuan pembelajaran, dan pendidik dalam menjelaskan materi bisa lebih terstruktur dan sesuai aturan serta membantu menyajikan materi yang menarik, supaya bisa meningkatkan kualitas pembelajaran
- b. Meningkatkan kualitas peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, hal ini juga bisa menarik minat, motivasi, keaktifan peserta didik, termasuk juga belajar menjadi lebih menyenangkan karena peserta didik dapat mudah memahami materi pelajaran dengan baik

2.1.3 Fun Puzzle Quest

Jenis media pembelajaran puzzle yang digunakan yaitu puzzle jigsaw menurut Husna & Halim, (2017: 67) puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang terdiri dari beberapa potongan gambar yang harus disusun satu persatu sehingga terbentuk dengan utuh, tujuan dari permainan ini yaitu untuk melatih kemampuan dalam memecahkan masalah, kesabaran, kerja sama dan kemampuan motorik serta kognitif, menurut. Lukitaningsih, (2015: 11) Media yang digunakan pada puzzle ini menggunakan media cetak yang terbuat dari kertas dan kardus bekas.

Media *puzzle* dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang terdiri dari potongan gambar yang jumlahnya bisa ditentukan dari seberapa rumit gambar yang akan disusun, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. *Fun Puzzle Quest* ini menggunakan konsep yang berbeda, seperti biasa permainan puzzle kali ini harus mengandalkan kerja sama team dalam artian kelompok dan juga , namun serpihan *puzzle* tidak akan diberikan secara cuma-cuma, melainkan setiap kelompok harus mencarinya dengan beberapa clue yang diberikan terkait tempatnya. Tentunya gambar pada puzzle bertemakan mata pelajaran sejarah indonesia, dalam beberapa potongan puzzle terdapat pertanyaan-pertanyaan, setiap anggota yang mendapatkan potongan puzzle maka harus di jawab dan boleh kerja sama, jika tidak, maka tidak akan mendapatkan point. *Fun puzzle quest* ini berguna untuk melatih kesabaran, daya ingat, dan penyelesaian masalah secara bersama sama, tentunya hal ini agar pembelajaran lebih

menyenangkan, karena siswa saling berinteraksi satu sama lain. Menurut Yunita & Supriatna, (2021: 2003) penerapan media puzzle memiliki kelebihan, yaitu melatih interaksi peserta didik dalam pembelajaran, kesabaran, keterampilan, logika, keselarasan antara mata dan tangan, serta meningkatkan keterampilan kognitif, motorik, wawasan dan respon siswa.

2.1.3.2 Kelebihan Fun Puzzle Quest

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa

Fun Puzzle Quest mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan mereka dalam pemecahan masalah secara interaktif.

2. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

Media ini berbasis permainan (game-based learning), sehingga dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi.

3. Melatih kemampuan berpikir kritis dan kerja sama

Permainan puzzle menuntut siswa untuk berpikir analitis serta berkolaborasi dengan teman, yang sejalan dengan pembelajaran berbasis konstruktivisme.

4. Mengaktifkan berbagai aspek keaktifan belajar

Seperti indikator Paul B. Diedrich, media ini mampu merangsang keaktifan visual, oral, mental, motorik, hingga emosional siswa.

5. Mudah diterapkan dan disesuaikan dengan materi

Guru dapat mengembangkan puzzle sesuai topik pelajaran, sehingga fleksibel untuk berbagai kompetensi dasar.

2.1.3.2 Kekurangan Fun Puzzle Quest

1. Membutuhkan waktu persiapan yang lebih lama

Guru harus menyiapkan desain puzzle dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang memerlukan waktu tambahan.

2. Tidak semua siswa terbiasa dengan model pembelajaran ini

Bagi siswa yang kurang suka permainan atau sulit bekerja sama, metode ini bisa menjadi tantangan.

3. Potensi terjadinya distraksi

Karena berbasis permainan ada kemungkinan siswa lebih fokus pada permainan daripada materi pembelajaran jika tidak diarahkan dengan baik.

4. Memerlukan pengelolaan kelas yang baik

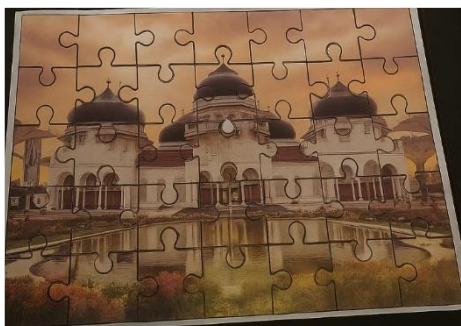
Aktivitas berbasis permainan bisa menimbulkan keramaian atau kurang terkendali jika guru tidak mampu mengatur dinamika kelas.

5. Ketergantungan pada media fisik atau teknologi

Jika puzzle menggunakan aplikasi atau media cetak yang rumit, keterbatasan sarana bisa menghambat pelaksanaan.

Adapun aturan dan langkah – langkah dalam permainan Fun Puzzle Quest sebagai berikut;

- a. Model pembelajaran yang dipakai pada media ini menggunakan Kooperatif Learning tipe TGT
- b. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen dengan jumlah 4-5 orang per kelompok
- c. pendidik menjelaskan terlebih dahulu aturan main serta menghimbau agar peserta didik harus mencari puzzle namun sebelum itu pendidik memberikan clue kepada setiap kelompok mengenai tempat puzzle disimpan
- d. Peserta didik menyusun serpihan puzzle yang telah ditemukan
- e. peserta didik menjawab pertanyaan yang telah disediakan



Gambar 2. 1 Fun Puzzle Quest

2.1.4 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar berasal dari 2 kata yaitu “Aktif” dan “Belajar”. ditambah imbuhan ke-an sehingga menjadi keaktifan jika diartikan yaitu kesibukan, kegiatan. Menurut Hasanah & Himami, (2021:10) keaktifan belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan secara konsisten dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar terdiri dari 2 kata yaitu aktif dan belajar sehingga bisa diartikan bahwa keaktifan belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara konsisten dan terus menerus dan didalamnya banyak terjadi keterlibatan antara pendidik dan peserta didik sehingga bisa terjalin interaksi antar keduanya, karena keaktifan belajar merupakan hal yang penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh. Menurut Savriani, (2020:14) Keaktifan Belajar merupakan pendekatan proses belajar mengajar dengan menitikberatkan peserta didik baik dari segi fisik, emosional, kecerdasan sehingga memperoleh hasil yang menyeluruh yaitu secara kognitif, afektif, dan psikomotorik yang menghasilkan potensi peserta didik. Rikawati & Sitinjak, (2020: 43) pembelajaran aktif memiliki ciri ciri diantaranya, giat, semangat, hidup, pembelajaran berkelanjutan, Kokoh, dan efektif.

Berdasarkan pendapat Rikawati & Sitinjak menyimpulkan bahwa keaktifan belajar yaitu situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran menekankan setiap individu ataupun peserta didik bisa mengekspresikan dirinya dalam setiap proses pembelajaran, dalam artian betitik tumpu pada peserta didik, hal ini supaya merangsang kemampuan setiap peserta didik, baik secara jasmani maupun rohani, sehingga bisa memunculkan potensi peserta didik. Adapun ciri-ciri yang melingkupi keaktifan belajar bisa dilihat dari, semangat, ketekunan, konsistensi yang dilakukan pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Rikawati & Sitinjak, (2020: 43) tanda bahwa pembelajaran aktif dan terlihat hidup adalah waktu siswa antusias bertanya dan menjawab pertanyaan.

Menurut Rahayu, (2021:23) Bahwa keaktifan belajar dimaknai ketika peserta didik melakukan kegiatan yang dapat membuat peserta didik berfikir tentang materi yang di ajarkan. Menurut Riandri (2012) dalam Rikawati & Sitinjak, (2020: 43) Keaktifan peserta didik ditandai dengan kondisi kelas yang aktif dan kondusif ketika peserta didik terlibat dalam kelompok, diskusi, memiliki kemampuan bertanya dan menjawab, dan percaya diri tampil di depan kelas

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang aktif, efektif dan kondusif ketika peserta didik tidak terbebani dengan materi yang ada serta antusias mampu dalam bertanya maupun menjawab, sehingga peserta didik bisa terfokus pada materi yang diajarkan, adapun cara yang lebih efektif adalah peserta didik harus bisa berinteraksi, diberi keleluasaan dalam proses pembelajaran dalam artian masih dalam ruang lingkup materi dan pembelajaran untuk bisa berdiskusi, bertanya, maupun menjawab sebagai cara untuk membangun pengetahuan.

Menurut Rikawati & Sitinjak, (2020: 43) keaktifan belajar diukur dari beberapa indikator, diantaranya

1. Bersemangat saat pembelajaran
2. Bersemangat dalam mengikuti pembelajaran
3. Berani bertanya
4. Berani menjawab
5. Percaya diri

Menurut Hotmian (2018) dalam Rahayu, (2021:23) terdapat 3 indikator untuk mengukur keaktifan belajar sebagai berikut:

1. kemampuan untuk memecahkan masalah, dengan mencari solusi melalui berbagai literatur, dan berani bertanya ketika menghadapi kesulitan ketika proses belajar berlangsung.
2. kerja sama dalam diskusi kelompok, dan saling menghargai berbagai pendapat yang berbeda.
3. Fokus saat proses pembelajaran berlangsung, melihat, memahami, dan mendengarkan.

Dari beragam indikator keaktifan belajar yang bisa dilihat dari seberapa aktif siswa terlibat dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan menurut Paul B. Diedrich dalam Indriati, (2022:159) ada 7 point keaktifan yang harus diperhatikan dalam kegiatan belajar siswa :

1. Visual

Merupakan aktivitas belajar yang melibatkan indera penglihatan. Peserta didik menggunakan kemampuan melihat untuk memahami materi, misalnya dengan membaca buku, mengamati gambar, diagram, video, atau media pembelajaran lainnya.

2. Oral activities

Aktivitas belajar yang ditunjukkan melalui kemampuan berbicara. Peserta didik berpartisipasi dengan mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, berdiskusi, menjawab pertanyaan guru, atau mempresentasikan materi.

3. Listening activities

Aktivitas ini berkaitan dengan keterampilan menyimak. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan instruksi, mendengarkan diskusi teman, atau memahami informasi melalui audio.

4. Writing activities

Aktivitas belajar yang melibatkan keterampilan menulis, seperti mencatat, mengisi lembar kerja, menulis esai, membuat rangkuman, atau mengerjakan tugas tertulis lainnya.

5. Motoric activities

Aktivitas belajar yang menggunakan keterampilan fisik atau gerakan tubuh. Contohnya adalah membuat kerajinan, melakukan percobaan, mengoperasikan alat, atau aktivitas lain yang melibatkan koordinasi motorik.

6. Mental activities

Aktivitas yang melibatkan proses berpikir, seperti menganalisis, memecahkan masalah, menghubungkan konsep, membuat kesimpulan, dan mengembangkan ide. Ini menunjukkan keaktifan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif.

7. Emotional activities

Aktivitas belajar yang berkaitan dengan perasaan atau sikap siswa terhadap pembelajaran, seperti antusias, senang, tertarik, termotivasi, atau bahkan frustrasi. Emosi ini memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator keaktifan belajar yang meliputi aktivitas visual, oral, listening, writing, motorik, mental, dan emosional.

Pemilihan indikator ini didasarkan pada pandangan bahwa keaktifan belajar tidak hanya tercermin dari satu aspek saja, melainkan merupakan perpaduan antara keterlibatan fisik, intelektual, serta emosional peserta didik selama proses pembelajaran. Aktivitas visual, oral, listening, dan writing mencerminkan keterlibatan siswa dalam mengamati, menyimak, menyampaikan ide, serta menuangkan pemikiran dalam bentuk tulisan. Sementara itu, aktivitas motorik menunjukkan adanya keterlibatan fisik dalam pembelajaran, aktivitas mental menggambarkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta aktivitas emosional menegaskan pentingnya motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan menggunakan ketujuh indikator ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai tingkat keaktifan belajar peserta didik, khususnya saat menggunakan media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Adapun faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar Menurut Tambak dan Sukenti, 2020; (Army dan Badriah, 2018) dalam Rahayu, (2021: 27) Faktor keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan external. Faktor internal yaitu yang terdapat dalam diri peserta didik, yang mencakup beberapa aspek, yaitu kecerdasan, kemandirian, minat, bakat dan motivasi. Adapun faktor external dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, seperti para guru, keluarga, teman, staff sekolah dan lain lain

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok faktor ini saling memengaruhi dan membentuk suatu sistem yang kompleks. Misalnya,

seorang peserta didik yang memiliki kecerdasan tinggi (faktor internal) akan lebih mudah aktif dalam pembelajaran jika didukung oleh guru yang kreatif dan inspiratif (faktor eksternal). Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki minat pada suatu mata pelajaran (faktor internal) mungkin akan lebih termotivasi untuk aktif jika diajak berdiskusi dengan teman-teman yang antusias

2.1.6 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah sering diartikan sebagai proses pembelajaran yang di dalamnya terkandung materi seputar informasi-informasi mengenai sejarah, adapun dalam proses pembelajaran sejarah, pendidik harus aktif, kreatif, dan inovatif, hal ini dikarenakan proses pembelajaran sejarah terkesan sangat monoton dan kurang bervariasi, sehingga peserta didik kurang bisa memahami apa yang disampaikan yang menjadikan peserta didik kurang aktif ketika pembelajaran, oleh karena itu media, model dalam pembelajaran harus benar benar dipahami dan diterapkan oleh kalangan pendidik. Adapun menurut Sardiman, (2017: 14) Pembelajaran sejarah yaitu tahapan atau proses yang berguna untuk mengembangkan potensi, kemampuan, kepribadian melalui pesan-pesan sejarah supaya menjadi bangsa yang bermartabat. Menurut Matitaputty, (2016:185) Pembelajaran sejarah merupakan cara yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai tradisi bangsa, agar setiap orang dapat memahami perjuangan dan pergerakan bangsa baik dari segi fisik, politik, ekonomi maupun dalam skala global. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan sarana yang tepat untuk memahami jati diri bangsa, yang disampaikan lewat perantara ilmu pengetahuan, pendidikan, dan pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa nasionalisme,

agar setiap orang dapat memahami perjuangan para pahlawan baik dari segi politik, ekonomi.

2.1.7 Fungsi Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan hal yang paling kurang diperhatikan, terutama dalam proses pembelajaran, karena sejarah selalu dibawa dengan narasi tentang penjajahan, kolonialisme, imperialisme dan lain-lain. Tentunya ini kurang memacu peserta didik untuk lebih giat lagi dalam mempelajari sejarah, sehingga kesadaran akan sejarah menjadi berkurang yang mengakibatkan, identitas bangsa menjadi memudar. Adapun Menurut Matitaputty, (2016:187) Fungsi dari pembelajaran sejarah berguna sebagai sarana mengembangkan pemahaman identitas bangsa, menumbuhkan wawasan, dan hubungan antar bangsa, dan perkembangan masyarakat secara luas.

Adapun menurut Nutsusanto dalam Matitaputty, (2016:187) secara jelas dan sistematis bahwa terdapat empat fungsi sejarah yaitu sebagai berikut:

1. Edukatif: memberikan kebijaksanaan dan kearifan
2. Inspiratif: menginspirasi setiap individu dalam setiap pelajaran, dan hikmah apa saja yang harus di petik
3. Instruktif: bisa berperan dalam proses pembelajaran sejarah maupun keahlian tertentu
4. Rekreasi: mempelajari sejarah bukan tentang penjajahan kolonialisme dan imperialisme, tetapi dibalik hal tersebut terdapat keindahan dan kesenangan tersendiri, maupun tertarik oleh kisah sejarah.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yelviana, Nabila Laelii yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI DI MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023”, persamaan pada penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu puzzle, namun dengan jenis yang berbeda Crossword Puzzle merupakan media pembelajaran berbentuk teka-teki silang yang mengharuskan peserta didik mengisi kotak-kotak kosong dengan kata yang sesuai berdasarkan petunjuk yang diberikan. Media ini umumnya digunakan untuk melatih ingatan, memperkaya kosakata, dan memahami istilah tertentu, dengan dominasi aktivitas kognitif yang bersifat individual. Berbeda dengan itu, *Fun Puzzle Quest* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan secara lebih interaktif dengan menggabungkan berbagai bentuk permainan puzzle, seperti penyusunan potongan gambar, kuis, serta teka-teki tematik yang terkait dengan materi pembelajaran. Fun Puzzle Quest tidak hanya melatih kemampuan mengingat, tetapi juga meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kerjasama siswa karena dapat digunakan dalam kegiatan kelompok. Selain itu, media ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, melibatkan aspek motorik, emosional, dan sosial sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keaktifan belajar siswa, adapun perbedaannya yaitu pada variabel terikatnya, pada penelitian diatas terhadap hasil belajar sedangkan pada penelitian ini terhadap keaktifan belajar, adapun perbedaannya pada desain penelitian,

penelitian diatas menggunakan pre eksperimen dengan subjek penelitian hanya satu kelompok sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan melakukan perbandingan antara kelompok kontrol dan eksperimen, serta jenjang pendidikan yang sama yaitu kelas X MA/SMA dengan mata pelajaran yang berbeda yang digunakan sebagai bahan materi yang mana penelitian di atas pada mata pelajaran SKI sedangkan pada penelitian ini yaitu sejarah Indonesia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran SKI DI MA Sultan Fattah Sukosono Kedung Jepara 2022/2023, berdasarkan ujii repaired t-test, uji hipotesis dan uji regresi linier.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Ubaidillah dalam skripsinya yang berjudul Penerapan Metode Accelerated Learning Disertai media Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Tarik Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips 2 Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017, terdapat beberapa persamaan diantaranya pada Media yang digunakan adalah puzzle, adapun perbedaan pada variabel pertamanya, pada penelitian diatas menggunakan metode dalam penerapannya sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan media puzzle saja, perbedaan lainnya juga terdapat pada jenis penelitian yang mana menggunakan jenis PTK yaitu penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimen serta perbedaan yang lebih menonjol yaitu terdapat pada pendekatan penelitian, penelitian diatas menggunakan kuantitatif dan kualitatif yaitu menggabungkan antara keduanya

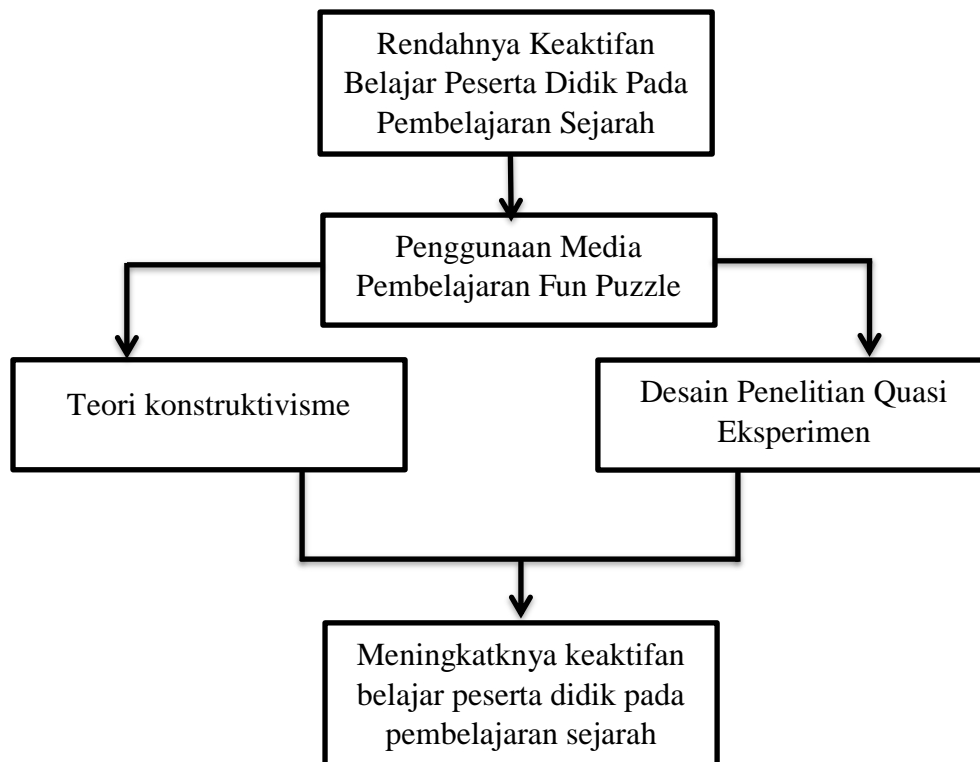
sedangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, terdapat persamaan juga pada materi yang digunakan, yaitu mata pelajaran sejarah, dan persamaan jenjang pendidikan yang sama yaitu kelas X. Hasil daripada penelitian ini yaitu pertama meningkatkan nya daya tarik belajar peserta didik di kelas IPS 2 MAN 1 jamber dengan memperoleh predikat minimal “baik”. kemudian pada hasil belajar yang meningkat yang telah memenuhi indikator keberhasilan dengan kriteria pencapaian minimal 75% dari jumlah peserta didik mencapai minimal nilai SKM yakni 75.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Evi Eriska dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Media Crossword Puzzle Terhadap Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Biologi SMA Muhammadiyah 1 Palembang, persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan media puzzle, perbedaan pada penelitian ini terdapat pada variabel terikatnya, penelitian diatas terhadap berfikir kritis, sedangkan pada penelitian ini terhadap keaktifan belajar, persamaan lainnya terdapat pada desain penelitian, yaitu menggunakan Quasi Experiment, adapun perbedaannya juga pada mata pelajaran yang dijadikan bahan materinya. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berfikir kritis peserta, hal ini berdasarkan hasil tes berfikir kritis yang dilakukan pada kelas experiment, hasil ini didapat dari perbandingan sebelum dan sesudah memakai media crossword puzzle dan juga kelas kontrol. hasil dapat dijabarkan dalam persentase pretest kelas eksperimen 53,33 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen setelah menggunakan metode pembelajaran Crossword puzzle 77,88.

2.3 Kerangka Konseptual

Guru sendiri sebagai pendidik mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama pada mata sejarah, yang mana beberapa peserta didik selalu mengeluhkan bahwa pembelajaran selalu terasa menjenuhkan, oleh karena itu pendidik harus kreatif dan inovatif merancang strategi, media, maupun metode metode pembelajaran yang digunakan, tentunya perkembangan zaman semakin maju, pendidik harus bisa beradaptasi dengan situasi dan kondisi pendidikan sekarang, banyak sekali hal yang harus dimodifikasi dalam pembelajaran, sehingga tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai, dan tercipta pembelajaran, aktif, interaktif dan menyenangkan. Merubah cara pandang peserta didik bahwa pembelajaran bisa dibawakan dengan cara berbeda, serta peserta didik tidak perlu khawatir lagi dan memilih milih mata pelajaran yang mereka sukai dan tidak, termasuk pada mata pelajaran sejarah yang selalu terkesan monoton dan kurang bervariasi.

Berdasarkan analisis diatas agar pembelajaran terasa lebih menyenangkan, aktif dan interaktif, serta peserta didik ikut berpartisipasi, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berupa Fun Puzzle Quest. Media Fun Puzzle Quest dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pada mata pelajaran sejarah. Adapun Kerangka Konseptual yang menjadi alur dari penelitian ini untuk memecahkan pokok permasalahan diatas digambarkan dalam bentuk bagan.



Gambar 2. 2 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran Fun Puzzle Quest terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X.2 MAN 3 Kota Tasikmalaya. Kemudian hipotesis ujinya sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X.2 MAN 3 Kota Tasikmalaya.

H_o : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X.2 MAN 3 Kota Tasikmalaya.